



TITLE:

<研究論文(原著論文)>図像的フィクショナルキャラクターの問題

AUTHOR(S):

高田, 敦史

CITATION:

高田, 敦史. <研究論文(原著論文)>図像的フィクショナルキャラクターの問題. Contemporary and Applied Philosophy 2015, 6: 16-36

ISSUE DATE:

2015-03-01

URL:

<https://doi.org/10.14989/226263>

RIGHT:

図像的フィクショナルキャラクターの問題*

高田敦史

Abstract

The subject I focus on is fictional pictorial characters. Fictional pictorial characters are characters that appear in comics, animations, and illustrations of novels, who are presented by pictures and have fictional properties in stories. This paper examines the relation between fictional characters and pictures as media. I explore the problem of aesthetic judgments of fictional pictorial characters.

I argue that fictive pictures are often indeterminate in terms of figurative properties (properties related to appearance such as shapes, colors, and textures). This means that we cannot know many of the figurative properties of fictional characters. We don't know exactly what fictional characters look like, even if we have pictures of them. In the case of deformations, caricatures, and omissions of bodily parts, pictures are implicitly non-committal about many figurative properties. I offer two arguments to defend this idea. First, it is metafictional to describe in works some of the contents of pictures, such as huge eyes or the omission of noses. Secondly, if pictures of characters were always determinate of all figurative properties, according to the plausible analysis of pictorial realism, every fictive picture must be realistic, and this is quite implausible.

On the other hand, it is possible to make aesthetic judgments of the fictional characters portrayed in pictures. We say that characters are pretty or that they look friendly or horrifying. As aesthetic judgments require knowledge of the subject's figurative properties, this leads to inconsistency. In order to make aesthetic judgments about fictional characters, we must know exactly what they look like. However, pictures of characters are often indeterminate.

I resolve this inconsistency by arguing that pictures have two kinds of content: pictorial content and separation content (seeing-in content). The former is the indeterminate content that pictures really depict and the latter is the determinate content that it is permissible to see. In fiction, separation content is involved in aesthetic judgments. I analyze how pictures represent fictional characters in a complex way.

Keywords: depiction, fictional character, aesthetic judgement, philosophy of comics, seeing-in content

* CAP Vol. 6 (2014-2015) pp. 16-36. 受理日 2014.05.27 採用日 2015.02.27 採用カテゴリ: 研究論文(原著論文) 掲載日: 2015.03.01.

1 図像的フィクショナルキャラクター

本稿が問題にするのは図像 [picture] (絵と写真)^{*1}によって表現されたフィクショナルキャラクターである。

これまでフィクショナルキャラクターの本質についての形而上学的議論や、キャラクターが持つ性質についての議論はあったが、フィクショナルキャラクターとメディアの関係について哲学的な議論はほとんどなされてこなかった。

しかし哲学者以外の多くの人間にとって、「キャラクター」というのはまず絵に描かれたキャラクターのことである。多くの場合、フィクショナルキャラクターはしばしば図像と結びつけて知られる。「キャラクターがプリントされた T シャツ」などの用例に見られるように、「キャラクター」という語自体、キャラクター固有の図像を指すこともある。視覚的要素を無視してキャラクターを論じることは、多くの特徴を無視することにもなりかねないだろう。

またもうひとつの背景として、近年の描写 [depiction] の哲学の隆盛がある。「描写」は、図像に特有の表象の様式を意味する。描写の哲学は従来美学の下位分野とされてきたが、多くの論者は、芸術絵画だけにこだわらず広義の図像、広義のイメージへと対象を広げつつある^{*2}。Abell and Bantinaki[2010]は、描写の哲学を美学の下位分野とするのは言語哲学を文学の哲学の下位分野に置くようなものだと述べている。少なくとも野心としては、「図像 / イメージにおける言語哲学のようなもの」が目指されていると言ってよいだろう。本稿はこの描写の哲学の議論を実際にフィクショナルキャラクターの問題へと応用してみせることを目的としている。

本稿ではキャラクターを描いた図像とキャラクターの関係を問題にする。主要な関心は、図像によってフィクションを提示することが持っている固有の問題、および私たちがメディアを通じてフィクションにどのようにアクセスするのかである。ただし本稿が主として扱うのはその中のより特定の部分、私たちはいかにしてフィクショナルキャラクターの美的性質を知るかについてである。

なお本稿では、以下の二つの特徴を持つものを図像的フィクショナルキャラクターと呼ぶ。

1. アニメ、マンガ、小説の挿絵など、制作者が公式に図像によってキャラクターを提示しており、図像がフィクションに対して権威を持つ。
2. フィクションの中の登場人物であり、フィクションの中で性質を付与されている。

具体例としては、ドラえもん、のび太、ミッキーマウスのような漫画やアニメーションの登場キャラクター、ムーミンのように小説の挿絵で提示されるキャラクターを考えればよい。また、上の二つの特徴について敷衍しておく、何が絵を公式のものにするかはメディアやジャンルに関する慣習によって多様である^{*3}。例えば、コナン・ドイルの死後に描かれたシャーロック・ホームズシリーズの挿絵は、ホームズの性質を新たに決定する権威は持たないかもしれない。一方、原作者が描いた『ドラえもん

^{*1} 「図像」という語は描写の哲学における "picture" の訳語として用いる。基本的には絵と写真のことである。ただし本稿の議論の大部分は手で描かれた絵だけに関わる。

^{*2} 例えば、Lopes[2004] は従来の描写の哲学に見られる芸術絵画への偏りをいましめている。Kulvicki[2014] はグラフやfMRI 画像や心的イメージを「広義のイメージ」と呼び、イメージを哲学の重要な研究対象のひとつとしている。

^{*3} 図像がフィクションに対して権威を持つという言い方は Wartenberg[2012] を参考にした。Wartenberg は小説の挿絵、マンガなど様々な歴史上の例をあげ、フィクション世界を構成する権威を持つかどうかについて議論している。

ん』のマンガの絵は、ドラえもんやのび太などのキャラクターについて公式の図像として権威を持ちうるはずである。

こうしたキャラクターはまずフィクションの物語の中で様々な性質を付与されている (ex. 「のび太は小学生である」)。少なくともその一部は、作中での語りなど言葉によるものである。しかしキャラクターを表現する図像もまた、キャラクターに何らかの性質を付与するだろう。とすれば、最初に問われなければならないことは、図像がどのような性質をどのような仕方でキャラクターに付与するのかである。

以下の構成だが、2 節ではまずフィクションにおいて図像がどのような仕方でキャラクターに性質を付与するのかという問題を整理する。3 節では、非正確説、すなわち図像が与える情報がしばしば多くの省略を含むという見解を議論する。本稿では、多くの図像が形や色などの性質について不確定であるという立場を擁護する。4 節では、以上の前提のもとで、私たちが美的判断によってキャラクターの美的性質を知ることができないという問題が生じることを確認する。私たちは通常、図像を通じてキャラクターについて美的判断することを認めているにもかかわらず、一方でキャラクターの姿形についてよく知らないことも認められなければならない。美的判断が可能であるためには、姿形について知らなければならないため、ここから矛盾が生じる。5 節では、この問題の解決策を議論する。本稿が採用する解決は、フィクションの場合、図像が狭義の内容以外の形で美的判断に関わるというものである。図像は、狭義の内容にくわえて分離された内容を表現しており、これがキャラクターの美的判断に関わる。本稿では、キャラクターの図像が、複雑な仕方でキャラクターを表現するその仕方の分析を試みることになる。

2 図像が与える情報

これまで哲学者がフィクションを論じるとき、典型的に考えられてきたのは言語的フィクション、主として小説である^{*4}。言語的フィクションの場合、単純化すれば、フィクションを構成する個々の発言がフィクションの内容を指定する。これらの発言の多くは現実世界では偽であるが、読者はそれを信じるかのようにふるまうことでフィクションの受容に参加する。これらフィクションを構成する個々の発言を清塚 [2009] に従い「虚構的な発言」と呼ぼう。非常に単純化して言えば、虚構的な発言によって、個々の作品のフィクション世界が構成される^{*5}。

一方、読者がフィクションの内容に言及し、例えば「シャーロック・ホームズはベーカー街に住んでいる」と言うとき、フィクションの内容に言及する読者の発言は「虚構に関する発言」と呼ばれる。これらの発言は、該当する作品のフィクション世界に一致していれば真と見なされる（「フィクションにおける真 [truth in fiction]」）。この意味で、フィクション世界はまず虚構的な発言を参照することで規定される。

ところが、図像の場合、まずこのフィクション世界を構成する「虚構的な発言」にあたるものが何で

^{*4} フィクションの定義は興味深い問題だが、本稿はフィクションの定義を行なう論文ではない。従って、以下では、フィクションに関して大まかな確認以上のことはできないし、フィクションの必要十分条件をあげようとしているわけではない。

^{*5} 本稿では踏み込んだ議論はできないが、虚構的な発言は背景知識によって補完されなければならないし、矛盾や信頼できない語り手をどう扱うべきかといった問題もある。虚構的な発言からフィクションにおける真がどのように規定されるかという問題については Lewis [1978] 以後多くの議論がある。清塚 [2009] 7 章がこの問題を集中的に扱っている。

あるかが問題になる。本節では最初にこの問題を整理しておこう^{*6}。

当然ながら図像は言語に劣らず情報を伝えることができる。例えば、ミソサザイの図像を見ることによって、ミソサザイという鳥の姿を知り、時にはそこからミソサザイを見分ける能力を得ることもできる。しかもこうした情報伝達能力は、図像のスタイルによって変化し、例えば比較的写実的な図像でなければ、ミソサザイを識別する能力を与えられないだろう。

ミソサザイの図像は、平面上の色や線からなる。図像による表象を構成する平面上の視覚的性質を「デザイン [design]」と呼ぶ。一方図像は、それらのデザインを通じ、外部にあるミソサザイを表象することができる。図像が表象する外部のものを「対象 [subject]」と呼ぼう。また、図像は例えばミソサザイが 10cm 程度の比較的小型の鳥であること、茶褐色であること、丸みをおびていることなどを描くことができる。このように図像が対象に帰属させる性質を図像の「内容 [content]」と呼ぶ。図像の内容は、図像が描く対象について、この場合であればミソサザイについての情報を伝える。また図像の内容は、言語的な文同様に、正しいこともあれば、誤っていることもある。例えば、ミソサザイが鮮やかなピンク色であるという内容を持つ図像は、ミソサザイを誤って表象している。

一方、フィクション作品で用いられる図像の特殊な点は、図像が描く対象が多くの場合フィクションキャラクターであることにある^{*7}。それらが描くキャラクターは、少なくとも文字通りの意味では存在しない。もちろん、キャラクターは創作物として存在するとか、抽象物として存在するといった立場は安易に否定されるべきものではないが、少なくともキャラクターは現実世界に人格的存在者として存在するものではない。例えば、仮に原作者である藤子・F・不二雄のあずかり知らぬところで、偶然『ドラえもん』におけるのび太によく似た小学生が存在したとしても、マンガを構成しているのび太の絵はこの小学生を描いているわけではない。本稿が主として取り上げるのは、架空の人を描いた図像にかざられるが、本稿が扱う問題の多くは、人格的存在者だけではなく、フィクション作品に現われる架空の土地や架空の自然物にも当てはまるだろうと思われる。ここでは、フィクション作品に現われる虚構の対象を描写した図像をフィクションの図像と呼ぶことにしよう。私たちはフィクションの図像を、現実世界の対象についての情報を伝えるものであるかのように見ること、フィクションの受容に参加する。キャラクターを描いた図像は、フィクションにおいて対象を持つ図像である。その際、図像の内容は、言語的なフィクションの虚構的発言と同様に、フィクション世界を構成する役割を果たす。もちろんキャラクターが見ている幻覚が絵に描かれるといったケースもあるため、常に図像の内容がフィクションにおいて真であるとは言えないが、通常のケースでは図像の内容がフィクション世界を構成すると考えることができるだろう。この点で、フィクションの図像は言語における虚構的な発言と似た役割を果たす。さらに、図像的フィクションは多くの場合言語も含むため、図像の内容と虚構的発言の両方がフィクション世界を構成することがほとんどだろう。

またこの際、図像が伝える内容として疑問の余地の無いもののほとんどは、形象的性質（色、形、肌

^{*6} 以下は Lopes[2004] の 10 章を参考にしている。ただし Lopes は Walton のメイクビープ理論に従い、フィクションの図像は、メイクビープにおいて情報のソースを持つとしているが、本稿ではメイクビープの概念を使わずに説明を再構成している。なお、Schier[1986]pp.109-114 も同様に、フィクションの図像は、メイクビープにおいてキャラクターの図像と見なされると主張している。

^{*7} 以下の記述を改めるよう示唆してくれた匿名の査読者に感謝する。なお、「多くの場合」という限定を付けたのは、フィクション作品で用いられる図像であっても、実在する都市や政治家や歴史上の人物を描くことがあるためである。こうした現実世界の対象を描くフィクション図像も興味深い事例ではあるが、本稿の関心の対象は虚構の対象を描いた図像であり、以下ではそれらだけを扱う。

理など姿形にかかわる性質)に関わるものであることに注意しておこう。

例えば、図像内容に基づいて、以下のような真なる「虚構に関する発言」を主張することができるだろう。

絵によれば、ドラえものの頭は丸い。

絵によれば、のび太は眼鏡をかけている。

なお、以上の整理では、図像がなぜ内容を持つのか、私たちはどのようにして図像が特定のキャラクターの図像であることを知るのかといった問題の説明は与えられていない。図像の対象や内容がいかにして知られるのかという問題はそれ自体として検討を必要とする大きな問題であり、本稿の範囲を越えるため、ここでは扱わない。

3 非正確説

しかし、ここで最初の問題が生じる。公式の図像は、常にキャラクターの形象的性質をあますところなく、正確に表現しているだろうか。言語的フィクションは、キャラクターの性質について、多くの未確定箇所を残している。例えばシャーロック・ホームズの詳しい顔形については明らかにされない。同様にフィクションの図像もまた、多くの未確定箇所を残すと考えるのが自然だろう。本節では、次の主張を擁護したい。この主張は次節以降の議論の前提となるものでもある。

非正確説：公式の図像の一部はキャラクターの形象的性質についてわずかにしか情報を与えない。

しかし、非正確説は議論の余地のある主張である。非正確説を認めるならば、次のことも認めなければならない。すなわち、私たちはある種のキャラクターについて、そのキャラクターを描く公式の図像をいくつも知っていても、そのキャラクターがフィクション内で付与されている形象的性質について詳細には知らないことがありえる。これはフィクショナルキャラクターを直接目に見ることができないことの自然な帰結である。もし、図像が姿形についてすべての情報を伝えるのでないとすれば、キャラクターの姿形を直接目に見ることはできないのだから、私たちはその姿形についてよく知らないと言うべきだろう。従って図像を知っていることは必ずしもキャラクターのフィクション世界における姿を知っていることを意味しない。しばしば、すべての人が当のキャラクターのフィクション内の形象的性質について詳細には知らないことになるだろう。これは人によっては意外に響くかもしれない。以下では、非正確説がその否定よりもっともらしいことを議論していこう。

なお上の言明に見られる「わずかにしか情報を与えない」という言い方はひょっとすると、キャラクターの形象的性質は本当は確定しているがその情報を与えないという意味で受け取られるかもしれない。しかし、本稿の支持する非正確説はそこにはコミットしない。非正確説は、キャラクターのフィクション内の姿は確定しておらず、図像は情報を与えない、という立場を許容する主張である^{*8}。

^{*8} 反対に、キャラクターの形象的性質はフィクション内で確定しているという立場も許容する。この説の支持者はそれほど多くないが、例えば藤川 [2014]p.207 は少なくともある種のキャラクターは完全であるという仮説を検討している。

つづけて、図像が与える情報についてもう少し明確化しよう。図像の内容については、しばしば以下の三つが区別される^{*9}。

1. コミット [committal]
2. 暗黙的非コミット [implicitly non-committal]
3. 明示的非コミット [explicitly non-committal]

例えば、ミソサザイの図像はミソサザイが茶褐色であることを描くことで、ミソサザイが茶褐色という性質を持つことにコミットする。また、この際図像は同時にミソサザイがピンク色という性質を持たないことにもコミットしている。一方、図像は対象がある性質を持つかどうかについて触れない場合もある。例えば単純化された絵で鼻を省略する場合、図像は鼻の形については触れないことで、暗黙的非コミットを行なう。一方、マスクをして鼻が隠れている人の図像の場合、図像は鼻の形については明示的非コミットする。

ポイントは、暗黙的非コミットという選択肢を認めることで、図像はすべての形象的性質について確定的ではないと認めることにある。一般に図像が多くの性質について暗黙的非コミットし、多くの事柄に触れずに済ませば、その分だけ図像が伝える情報は少なくなる。直観的に言えば、多くの情報を伝える図像とは、「顔全体に占める目の比率はどれくらいか」「鼻の形はどうであるか」などといった問いに答えを与えるような図像のことである。デフォルメされた絵の場合、暗黙的非コミットは多くなり、図像は細部に関する情報を与えなくなる。以上の概念を用いれば、非正確説を、フィクションの図像は時に多くの性質について暗黙的非コミットするという風に言い換えられる。

もう少し例をあげて考えよう。しばしばキャラクターの図像には鼻や歯が描かれていないことがある。こうした場合でも、私たちは「人間には鼻や歯がある」という知識によって補完し、図像には描かれていない鼻や歯がそこにあることを想定する^{*10}。この際、鼻や歯の形について図像は何も触れず不確定な描写をする。

また、デフォルメされた図像の場合、目が顔の三分の一を占めるほど大きく描かれたり、目の位置が非常に低く描かれることがある。これも図像に属する誇張であって、実際にキャラクターにそうした特徴が帰属するわけではない。この場合も、実際の目の位置や大きさについて図像は何も触れておらず、図像は不確定である。

また、以上のような事態は xkcd(図 1^{*11}) のような棒線画で描かれた図像について考えれば明瞭だろう。こうした棒人間の図像が奇妙な形状の人間を描いていると考えるのは誤っている。不確定な形象で人間を描いていると考えるのが自然だろう^{*12}。

最後に、最も否定しがたい不確定な描写の例は色の不確定性である。モノクロで印刷されたマンガの絵は、二色しかない光景の描写ではなく、不確定な色の描写である^{*13}。

^{*9} ここでは Lopes[2004]6 章および Lopes[2007]1 章に従うが、この区別はネッド・ブロックが用いて以降、多くの論者が用いている (Block[1983])。例えば Kulvicki[2006]。

^{*10} 擬人化された動物や、妖精など架空の種の場合にこうした補完が働くかどうかはわからない。本稿では、基本的に人間であるという性質を付与されたキャラクターだけを考える。

^{*11} Randall Munroe, “xkcd: Philosophy”, <http://xkcd.com/220/>

^{*12} なお、デフォルメは実際には不確定な描写であるという論点については Kulvicki[2010]、Hopkins[2003] も触れている。

^{*13} ちなみに日本のマンガ雑誌ではしばしばページごとに異なる色の紙が使われる。こうした紙の色がフィクション世界における何らかの色を表象すると考えることは難しいだろう。

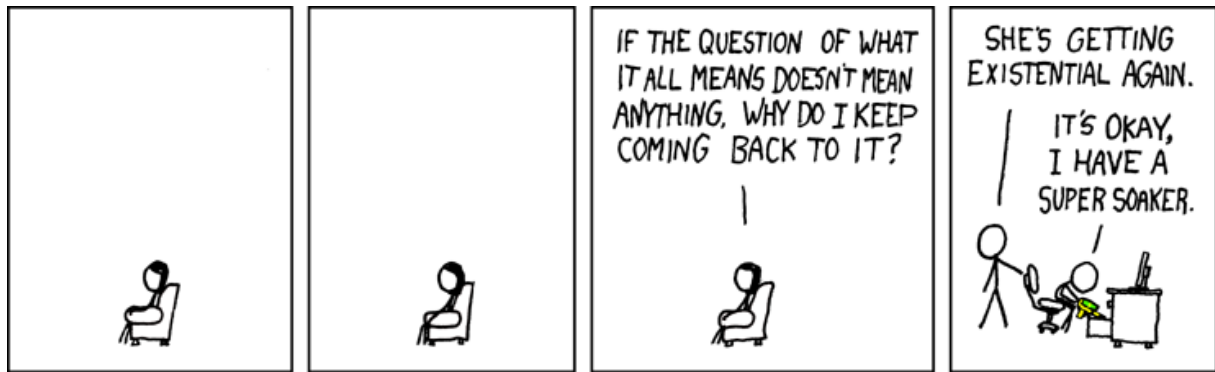


図 1 xkcd

こうした図像理解は妥当なものだと考えられるが、これを受け入れるならば、私たちはキャラクターの形象的性質についてあまり知らないことを認めるべきである。私たちは、それらのキャラクターについて、顔全体に占める目の割合のような基本的な情報さえ知らない。

だが、さらなる議論のために、こうした理解を否定し、非正確説を拒絶できるか考えてみよう。非正確説を拒絶する正確説によれば、キャラクターは時に鼻や歯を持たず（あるいは非常にめだたない形でしか持たず）、顔全体のプロポーションや、体形は現実の人間とは大きく違っている。正確説の支持者は、以下のように主張できるだろう。フィクションでは、人間のような種についても現実とは異なる性質を付与することが許される。例えば、「羽根がある人間がいる」といった虚構の設定を持ったファンタジー作品は可能かもしれない。これと同様に、図像に属する誇張と思われるものは、実際にはフィクション内で成り立つ虚構の設定であり、そうした作品は人間の目と顔のバランスについて、現実とは異なる設定を採用しているのである。この場合、誇張や省略に見えたものは、暗黙的非コミットではなく、コミットし、確定的な性質を付与している。それは、「顔全体に占める目の比率はどれくらいであるか」などの問いに正確な答えを（普通の人間よりもはるかに大きな目を持つという答えを）与える。

しかし、そうした虚構の設定と、図像に属する省略や誇張と思われるものには異なる点も多い。ひとつの基準として、「当の性質について作品内で真面目に言及することができるか」というテストをあげられるだろう。

例えば「羽根がある人間がいる」という設定を用いた作品では、羽根がある人間がいるという情報は作品内で明示的に言及されうらだろう。ところが「目が顔の三分の一を占める」「目が顔の水平中心線にある」「鼻がない」などの性質はどうだろうか。少なくとも私は、こうした性質が作品内で真面目に言及される可能性を想像できない。例えばある作品で鼻が描かれていないキャラクターについて他のキャラクターが「君には鼻がない」と指摘することを想定しよう。私たちはこうした発言を、キャラクターがマンガの枠線を飛び出すなどの演出と同様に、「メタフィクショナルな表現」として受け取ってしまうのではないだろうか^{*14*15}。

^{*14} 鳥山明『DRAGON BALL』3巻、1986年、集英社、pp.173-174に実際にそのようなシーンがある。

^{*15} Cook[2012]はマンガにおけるメタフィクショナルな表現を、プロットにマンガの制作や消費を含むもの、他のマンガと相互作用するもの、キャラクターがマンガの登場人物であることを自覚しているものなど六種に分類しているが、これは「形式的メタコミック」、すなわちマンガというメディアの慣習に対する操作を含むものにあたるだろう（Cook[2012]p.175）。

ただしこのことはそうした特殊な設定を持つ作品が不可能であることを意味しない。例えば『フランケン・ふらん』というマンガ作品では、マンガのキャラクターのような容姿に憧れ、大規模な整形手術によって目を大きくする登場人物が描かれる。このキャラクターの目は過剰に大きく描かれるが、これは誇張ではないだろう^{*16}。しかしこのような特殊な設定を、目を大きく描く作品一般に広げることとはできない。通常の作品の場合、デフォルメは設定などではなく、表現技法の一部であり、それゆえ作品内で真面目に言及することができないと考えるべきだろう。

また、もうひとつ問題がある。フィクションの図像についても、写実的なスタイルとそうでないスタイルを区別することができる。例えば「この作家は写実的な絵だ」と述べる時、判定されているのは、身体のプロポーションが現実のそれに近いとか、細部が正確に描かれていることであり、写実性の判定基準はフィクションの図像でも、存在する対象を描く図像でも特に変わりはない。ところが、フィクションの図像が多く、性質について暗黙的非コミットをせず、正確に対象の形象的性質を描いているとすると、それらの判定はほとんど意味をなさなくなる。なぜならば、正確説によれば、すべてのフィクション作品におけるすべてのキャラクターの図像は、キャラクターの形象的性質をあますところなく正確に表現したものであるからである。写実的図像の定義にはいくつかの説があるが、図像が多く、情報を与えること、対象の形象的性質を正確に表象することの二つを合わせれば、多くの論者にとって十分条件となる^{*17}。正確説の支持者は、フィクション作品に付属する公式の図像はすべて「写実的な図像」とであると言わなければならないだろう。これは私たちの実践に大きく反している。私たちはフィクション作品の場合でも、一部の図像だけが「写実的な図像」とであると考えよう。

以上より、フィクションの図像についてもしばしば多くの情報は捨象されていると考えるべきだろう。しかも、以上の議論から示されるのは、通常写実的と見なされるようなスタイルの図像以外は、多くの情報を捨象しているということだ。フォトコミックや実写映画などをのぞき、ほとんどの場合キャラクターの正確な外見は知られていないと言えるかもしれない^{*18}。少なくとも、多くのフィクション作品は写実的でないスタイルの図像を用いているため、きわめて多くのフィクショナルキャラクターについて、私たちはその正確な姿を知らないと言うべきだろう。

しかしその場合、公式の図像はフィクショナルキャラクターに対していかなる関係にあるのだろうか。私の立場からすれば、図像は、必ずしもキャラクターのフィクション内の姿を確定的に伝えるわけではない。ではキャラクターの絵は、キャラクターとは無関係なのだろうか。そのように考える必要はない。例えばシャーロック・ホームズは、「コナン・ドイルによって創造された」という性質をフィクション外で持つ。Thomason[2003b]は、フィクションの性質に言及する「内的言説」(虚構に関する発話)から区別し、キャラクターのフィクション外の性質に言及する語りを「外的言説」と呼ぶ。同様に、キャラクターを表象する典型的な図像を、キャラクターがフィクション外で持つ性質の一種と考えることができるだろう。

非正確説の擁護は以上の議論で十分だと考えるが、依然として、私たちはキャラクターの姿形を知っているという信念には説得力があるように感じられるかもしれない。もしそのように感じられるとす

^{*16} 木々津克久『フランケン・ふらん』5巻、2012年、秋田書店 pp.147-170。

^{*17} 写実性の分析では、これに加えて、写実性の文化相対性をいかに捉えるが問題となる。しかし、フィクションの図像が通常の図像とまったく異なった図像文化に属すると考えるのでないかぎり、この点での違いは問題にならない。Lopes[1995]、Abell[2007]、Kulvicki[2006]12章、Kulvicki[2014]6章などを参照。

^{*18} ただし俳優の外見とキャラクターの外見が一致するかどうかについては議論の余地がある。

ればそれは、フィクショナルキャラクターを巡る実践には、図像がキャラクターの身体そのものであるかのように誤解させる要素があるからである。従って非正確説の擁護が完成されるためには、正確説が支持される理由まで説明することが望ましい。これについては後半で改めて触れる。

4 美的性質の問題

つづけて、キャラクターの公式の図像が与える情報はキャラクターの形象的性質にかざられるのかという問題に移ろう。まず狭義の図像内容^{*19}、つまり図像が描写するものに美的性質や道徳的性質などの高次の性質が含まれるかというのはそれ自体大きな問題だが、その問題を正面から論じることはしない^{*20}。例えば、うなだれた人を描くことで絶望を表現する場合、絶望は、人の肢体が描写されているのと同じような意味で描写されているわけではない。それは象徴表現という言葉でも用いられるような仕方では表象されており、図像が描写する狭義の内容ではない。しかしその場合であっても絶望は、図像が間接的に表現するものの一部である。同様に、美的性質などの高次の性質も、内容以外の形で間接的に表現されているかもしれないし、狭義の図像の内容に含めてもよいかもしれない。ここではいずれの選択肢がよいかは議論しない。図像内容が高次性質を含まないとすれば、フィクションの図像は内容以外の形でフィクショナルキャラクターに高次性質を付与できるかが問題になる。もし図像内容が高次性質を含むならば、高次性質を含む内容のすべてをフィクショナルキャラクターに付与できるかが問題になる。

ここでは図像が与える情報の候補として、美的性質を問題にしたい。美的性質を問題にするのは、キャラクターの図像が私たちに与える印象や美的性質が、図像の意義を考える上で重要なものであるからであるし、前節で論じた非正確説によって興味深い問題が生じるからである。

美的性質には、「美しい」(美的にすぐれている)、「醜い」(美的に劣っている)のような純粋な価値的性質と、「愛らしい」「親しみやすい」「不気味である」のような実質的な内容を持った性質の両方が含まれる^{*21}。前者は、対象の美的価値以外の性質は含んでおらず、価値的な要素を持つだけだが、後者は美にかざられない特徴付けを含んでいる。例えば「不気味である」という性質は、単に醜いといった美的にマイナスの価値以外にも、不安を感じさせる外見であるといった、外見についての特徴付けを含んでいるだろう。なお、ここで両者を区別するのは、単に美的な価値付けだけではなく、印象なども含めた比較的広い美的性質を問題にしたいからである。ここでの目的から言えば、両者の特徴付けはそこまで重要なものではない。ただ、これらの性質はいずれも、形象的性質の把握をその根拠とするという意味で、形象的性質によって基礎付けられるとは言えるだろう。もちろん「精神的に美しい」のよ

^{*19} 本稿では図像内容には、描写、つまり図像独自の表現方法によって表象された性質のみを含めている。従って、図像が間接的に表現している性質ではあるが、図像内容の一部ではない性質といったものもありえる。なお、この点を明確にするよう示唆してくれた匿名の査読者に感謝する。

^{*20} 「高次性質」は知覚の哲学の用語を参考にしている。高次性質の知覚については源河 [2013] を参考にした。ここでは、知覚の場合における、高次性質は知覚できるか、高次性質は知覚内容に含まれるかという問題と類比的に、描写において、高次性質は描写できるか、高次性質は図像内容に含まれるかという問題を考えている(もちろんこれはあくまで類比であり、高次性質は知覚できるが、高次性質を描写することはできないという答えもありえる)。なお Lopes[2007]p.86 は、図像内容が高次性質に相当するものを含みうるかという問題に答えるには、知覚内容を含む視覚内容一般についての理論が必要であるとしている。また美的性質を図像の内容に含める論者には Chasid[2004] がいる。

^{*21} 前者は評決的美的性質 [verdictive aesthetic properties]、後者は実質的美的性質 [substantive aesthetic properties] と呼ばれることがある (Zangwill[1995])。

うに必ずしも姿形に依存しない美的性質も考えられるが、ここでは考慮しない。

判断は美的性質を対象に帰属させ、そうすることで私たちは対象の美的性質について知る。美的性質の把握については以下の二種類を区別できるだろう。

A. 記号的判断 図像を何らかの象徴記号として理解することで、フィクショナルキャラクターに美的性質を帰属させることがあるだろう。たとえば人物が点描によって描かれているとか、人物の背景に花が描かれていることを、その登場人物が「美しい」ことを示す記号として理解するかもしれない。あるいは他の登場人物の反応を見ることで、あるキャラクターが恐ろしい見た目をしていると理解するかもしれない。

この際、見る者は記号理解や推論の結果として美的性質を帰属させるが、そこで自らの趣味を働かせる必要はない。そのようにして帰属させられた美的性質は自分にとってのものではなく、第三者的なものである。

B. 美的判断 一方私たちは記号理解としてではなく、図像に描かれた姿^{*22}を見ることで、あるキャラクターが「かわいい」「恐ろしい」などのように判断することもある。この場合私たちは自らの趣味(または感性)を働かせ、それを通じて判断をしている。そのようにして帰属させられた美的性質は、他の人々に対しても普遍化されるかもしれないが、まず自分にとってのものである^{*23}。

私たちは象徴記号や推論によって、あるいは自らの趣味によって、キャラクターの美的性質を知る。両者はともに美的性質についての知識であるが、異なった種類の正当化を与えられている。両者の境界はひょっとするとぼやけているかもしれないが、少なくとも両極を区別することはできるだろう。

また、この区別は単に直観的に正しそうであると思われるだけでなく、実践的にも重要なものである。フィクション作品の制作者は、時に記号的判断ではなく、美的判断がなされることを望むだろう。例えば自分の創造したキャラクターが、単に記号理解の結果として恐ろしい見た目をしていると判断されるのではなく、鑑賞者自身にとって恐ろしい見た目をしていると判断されることを望むことがあるだろう。美的判断は迫真性などの面について考えれば、単なる記号的判断よりも優れているように思われる。

重要なことは、美的判断に基づく美的性質の知識が明らかに形象的性質の知識に依存することである。記号的判断による美的性質の知識であれば、極端な場合、キャラクターの見た目についてまったく知る必要もない。一度も描かれなかったとしても、他のキャラクターの反応などから美的性質を知ることができるからである。しかし美的判断の場合、美的性質はまず鑑賞者自身にとってのものであり、キャラクターの形象的性質を知らなければ判断しようがない。美的性質が形象的性質に依存するという主張は様々に理解できるが、美的判断を通じて帰属させられた美的性質が形象的性質によって実現されていること、そして美的判断によって美的性質を知るには、形象的性質を知らなければならない

^{*22} 色彩や構図や線など図像のデザインが持つ美的性質と、図像に描かれたものの美的性質は区別すべきである。「大胆なタッチである」「色彩が美しい」などの性質は前者に属するし、一方「美人である」「優しそうである」などは後者に属する。図像に描かれたものの美的性質については Hopkins[1997] が詳しい。

^{*23} この区別は、権威や証言や推論に基づく美的性質の帰属と、通常の美的判断の区別に相当する。前者も広い意味では美に関する判断であるが、しばしば後者のような趣味(感性)を行使した知覚に基づく美的性質の帰属のみが「美的判断」と呼ばれる(Sibley[1965])。なお、Hopkins[1997]、Chasid[2004] は、対象の美的判断に関わることができるという点を、言語的記述には見られない図像の特徴であるとしている。

ことは認めてよさそうである。

ところが、このことは、非正確説の帰結である、私たちがしばしばキャラクターの形象的性質を詳細に知らないことと結びつくと矛盾を引き起こす。



図2 ひだまりスケッチ

具体例をあげる。図2^{*24}は「ひだまりスケッチ」というアニメに登場する「ゆの」というキャラクターである。このキャラクターは目が大きく描かれており、歯も描かれておらず、鼻は点であるが、これは一時的なデフォルメではなく、恒常的にこのような絵柄で描かれる。例えば、私はキャラクターの絵を見て、かわいい、愛らしいなどのように判断するでしょう。このとき私はキャラクターの美的性質について知っているように思える。

ところがその「かわいい」「愛らしい」などの性質は、このキャラクターの目が大きく描かれていることや、目の位置が低く、顔の水平中心線上に位置することなどに基いているように思われる。そのことは、この絵の目の位置などを変えることによって、印象が大きく変化することからも明らかだろう。しかし前節の議論によれば、それらのデフォルメされた特徴は、フィクション内のキャラクターが持たない特徴である。このことは、私がキャラクターについて美的判断していることと矛盾する。

一般化すると以下ようになる。鑑賞者 s が、あるキャラクター a の図像を見て美的判断し、キャラクター a に美的性質 P を帰属させる。このとき鑑賞者 s はキャラクター a の様々な図像についてよく知っており、このキャラクターが典型的にどのような絵で描かれるかを知っている。また s は、適切な条件下で作品を見ており、(もしそういう条件があれば) 適切な鑑賞者としての条件を備えているものとして。通常こうしたケースでは、鑑賞者 s がキャラクター a について美的判断をし、キャラク

^{*24} 蒼樹うめ (原作)、新房昭之 (監督) 『ひだまりスケッチ』2007、芳文社 / ひだまり荘管理組合。

ター a は P であるという美的知識を持つことに疑問は無いだろう。

- (1) 鑑賞者 s は美的判断を通じてキャラクター a の美的性質を知っている。

一方、キャラクター a は公式の典型的な絵のすべてにおいて、目が大きく描かれるなどのデフォルメをされているので、2 節の議論から、鑑賞者 s はキャラクター a のフィクション内の形象的性質について詳細には知らない。ここで「詳細に」という語は曖昧だが、キャラクター a について美的判断するのに十分なほどには知らないと言い換えることができる。なお、この際以下のような疑問がありえるかもしれない。キャラクターは特徴を捉えたデフォルメをされており、例えば大きな目で描かれている場合、比較的目的が大きいことを表象していると考えられる。従って、s はキャラクターの外見について一定の知識を持っているのではないかと^{*25}。確かに、デフォルメされた図像であっても、対象の特徴を大まかに表象できることは認められるべきだろう。しかし、大まかな情報が得られれば、常に美的判断が可能であると考えるべきではない。例えば、曇ったガラスを通して人の顔を見た時に、私たちは顔に関する大まかな情報を得るだろうが、曇り方が甚だしい場合、その大まかな情報は美的判断に十分なものではないだろう。いかなるデフォルメの場合でも、美的判断のために十分な程度の情報が保持されることを保証するメカニズムは何もないように思われる。さらに、特に顔に関して、美的判断には、同じ顔を知覚によって再認できる程度の情報が必要であると考えても厳しすぎはしないだろう。ここで、再認ということによって私が要求しているのは、そっくりな双子などでないかぎり他の顔から区別することができ、同じ顔を見つけることができることである。もし同じ顔を再認することもできない程度の情報しか持っていないならば、それは当人の美的判断を疑う強い理由になるだろう。ところが「顔の三分の一以上を目が占める」「顔の水平中心線上に目が位置する」といった強いデフォルメの場合、鑑賞者が知っているのは、「比較的目的が大きい」「比較的目的の位置が低い」といった多くの顔に当てはまる情報にすぎず、正確な目と顔のバランスや鼻の形などは知られていない。この場合、鑑賞者がキャラクターの顔について持っている情報は、通常の場合で顔を再認可能な情報にさえ届かないだろう^{*26}。以上は、ここで鑑賞者が美的判断に十分な情報を持っていないと考える理由になるだろう。

従って、以下の論証を構成できる。

- (2) 鑑賞者 s はキャラクター a の形象的性質について詳細に知らない。
- (3) 形象的性質を詳細に知らなければ、美的判断を通じて美的性質を知ることができない。
- (4) (2) と (3) より、鑑賞者 s は美的判断を通じてキャラクター a の美的性質を知ることができない。

この論証はデフォルメされた図像で描かれる多くのキャラクターについて当てはまるだろう。(1) と (4) は明らかに矛盾する。(2) と (3) から (4) を導くのは妥当であるため、(1)、(2)、(3) のいずれかが

^{*25} この点を指摘してくれた匿名の査読者に感謝する。なお、以下では「図像が情報を伝える」「鑑賞者が情報を持っている」という言い方をするが、ここでは情報ということと言語化された情報について述べているわけではない。ここで言う「情報」は多くの場合知覚に結びついた形で、非言語的に把握されているものである。例えば、私たちはよく知っている顔であっても、顔全体に占める目の比率を数値で正確に答えることはできないだろう。しかし、例えば写真などを編集することで、目のサイズを変えた場合、それに気づくことができるだろう。私は、こうした場合にも、「目のサイズについての情報を持っている」と呼ぶことにする。

^{*26} もちろん鑑賞者は、同じキャラクターの顔の「絵」を知覚によって再認することはできるだろう。しかし、絵はキャラクターの正確な表象ではないことはここでの議論の前提である。

間違っているのだからではない。

つまり、ここには3つの選択肢がある^{*27}。

- (2) を否定し、デフォルメされているように見えるキャラクターの形象的性質について詳細に知ることができる考える。
- (1) を否定し、美的判断を通じてキャラクターの美的性質を知ることができることを否定する。
- (3) を否定し、キャラクターの形象的性質を知らなくても、美的判断を通じてキャラクターの美的性質を知ることができることを認める。

それではそれぞれの選択肢の検討に移ろう。

4.1 一番目の選択肢

(2) を否定し、私たちはキャラクターの形象的性質について詳細に知っていると考えられるだろうか。

この選択肢を取るには、非正確説を否定するしか無いように思われる。もちろん正確に言えば、非正確説を認め、キャラクターの図像が必ずしも多くの情報を与えないと考えたとしても、図像以外の仕方ではキャラクターの形象的性質を知ることができるかもしれない。しかし、図像以外の手段の候補は何もない。一方、非正確説の否定が非常に難しいことはすでに前節で議論した。ゆえに、この選択肢はもはや十分に排除されている。

4.2 二番目の選択肢

(1) を否定し、私たちがキャラクターについて美的知識を持っていることを否定できるだろうか。

この選択肢を取ると、キャラクターについて美的判断できる機会は制限される。きわめて写実的な絵で描かれており、キャラクターの形象的性質を詳細に知っていると言える場合以外は、美的判断を通じてキャラクターの美的性質を知ることとはできないだろう^{*28}。ほとんどのケースでは、私たちが美的判断できるのはキャラクターの図像だけであり、フィクション内でのキャラクターの美的性質については、記号的判断による美的性質帰属をのぞけば何も知らないことになる。たとえば先のケースで、鑑賞者 *s* がキャラクター *a* について美的判断をしていると思っていたのは誤解であり、実際にはキャラクター *a* の図像についてのみ美的判断していたことになる。この立場はすでに誤謬説に近く、実践の一部を否定することになるが、それ以上の問題もある。

^{*27} (1)(2)(3)(4) のそれぞれに出てくる「判断」「知る」などのふるまいはすべて虚構的なものでなければならない。ここでは、X するかのようにふるまうことで、フィクションの受容に参加するとき、X を「虚構的である」と呼ぶ。そもそも現実に存在しないものについて判断したり知ったりすることはできないのだから、キャラクターについての美的判断や美的知識は、現実の判断や知識ではない。それは、キャラクターが存在するかのようにふるまうという虚構的な所作であり、よく言われる仕方では、ふり [pretense] やメイクビリーブを含む。

なお、虚構的な知識については、フィクションにおける真などの問題に関連し、幅広く認められてきたが、おそらく図像の場合にしか問題にならないだろう虚構的な美的判断についての議論はこれまでほとんどなかった。しかし、キャラクターの図像を前にして虚構的な美的判断をすることは明らかによく行なわれていることであり、それを認めること自体に問題があるとは思われない。

^{*28} どの程度写実的であれば十分に美的判断できるかは不明である。美的判断においては形象的性質のささいな違いさえもきわめて大きな影響を与えうるという主張はもっともらしいため、極端に写実的でなければならないと言えるかもしれない。

この立場を取ったとき、キャラクターの図像が持つ美的性質と、キャラクターがフィクション内で持つ美的性質の間には、何らつながりが無い。キャラクターの図像に描かれた姿は、きわめて写実的な絵をのぞき、単にキャラクターの大まかな形象的性質を伝えるだけである。ゆえにキャラクターの図像にどのような美的性質が帰属しようともかまわないことになるだろう。フィクションの制作者が、フィクション内で美しいキャラクターを美しく描こうとし、フィクション内で恐ろしい見た目のキャラクターを恐ろしく描こうとすることには、ほとんど意味がないことになる。なぜならば、この立場では、フィクションの図像というのは大まかな形象的性質だけを伝えるものであり、そこにそれ以上の美的性質を見ることは間違っているからである。

しかし私たちは、フィクション内で恐ろしい見た目であるはずのキャラクターが恐ろしい見た目を持ったものとして図像に描かれることを、しばしば作品の良い点であると見なす。反対にフィクション内で恐ろしい見た目であるはずのキャラクターが、親しみやすい姿で描かれれば、それを作品の欠陥と見なす。

この二番目の選択肢を取ると、こうした実践はすべて否定されてしまう^{*29}。ゆえにこの選択肢は有望なものではない。従って、私はここで三番目の選択肢を取ることにしたい。詳しくは次節で検討しよう。

5 図像とキャラクターの関係

問題になっていたのは次の仮定である。この仮定を否定できるだろうか。

- (3) 形象的性質を詳細に知らなければ、美的判断を通じて美的性質を知ることができない。

対象が持つ形象的性質を詳細に知らなければ、自らの趣味に基づいて美的性質を知ることはいない。これは一見正しように思えるが、フィクショナルキャラクターなどを含めた広いスコープでも正しいだろうか。

以下に反例と思われるものをあげる。

私は『モナ・リザ』を見たことがあり、モナ・リザの絵に描かれた姿が持つ美的性質については、自らの趣味に基いてよく知っている。ある小説で、ある登場人物 x が「モナ・リザの美しさを持つ」と記述されている。私はこの登場人物 x の形象的性質について詳細には知らないが、 x の美的性質については、自らの趣味に基いてある程度のことを知っている^{*30}。

モナ・リザの絵に描かれた姿が持つものとなるべく共通の美的性質を持った人が存在することは可能だろう。この可能者のうちの一人を y と呼ぼう。私は y の詳細な形象的性質を知らないが、 y の美的性質については、自らの趣味に基いてある程度のことを知っている。

^{*29} フィクショナルキャラクターは作品を巡る実践や信念に依存した存在者であり、それゆえ日常的な実践からかけ離れたフィクションの理論を採用するべきではない。私はこの考え方を、Thomasson[2003a]に学んだ。

^{*30} この事例が可能であるためには、小説の書き手と私の趣味が一致する可能性を認めなければならない。これには異論の余地があるが、趣味が一致する可能性があることは少なくともこの手の比喻が理解されるために必要な条件であるし、実際にこの手の比喻がしばしば用いられていることから、それが可能であると見なしたい。

この二つの事例で、私は形象的性質を詳細には知らない人物 x 、 y の美的性質について、自らの美的判断に基づいてある程度のことを知っているように思える。なおこの際私は x 、 y の形象的性質が必ずしもモナ・リザに似ていないことを前提している。これが可能であるためには、同一の美的性質が異なった複数の形象的性質によって実現されうるといふ、美的性質の多重実現を認める必要があるが、認めない理由は特に無さそうである。また、伝聞や証言に基づく美的判断は可能ではないと考える論者もいるが、この事例は証言による美的判断を認めなくても、美的判断による美的性質の把握として認めうるものである^{*31}。前者のような小説の地の文の記述は、容姿についての証言ではなく、規約的に登場人物の美的性質を定めていると考えられるからである。後者の事例は、フィクションの事例ではないが、やはり規約によって y の美的性質を定めている。正確に言えば、私は x や y について美的判断をしたわけではなく、モナ・リザについて美的判断をしているだけだが、結果として帰属する美的性質は、モナ・リザと、 x 、 y に共通している。ここでこの二つのケースが反例となる理由は以下のように説明できる。 x と y は、モナ・リザの美的性質に依存する形で、つまり、まさにモナ・リザの美的性質を持つものとして選出され、特定された対象である。モナ・リザの美的性質は、 x と y に対して構成的な関係にある。つまり、他のものの美的性質によって選出され、特定された対象については、(3) は必ずしも成立しない。私はこれが図像的フィクショナルキャラクターについても成り立つと考える。図像的フィクショナルキャラクターは、他のものの美的性質によって選出され、特定されている。ただし、以上はあくまでも抽象的な形で一般的な方針を述べたにすぎない。以下ではこれをもっと具体的に肉付けしていこう。

本稿では図像の内容を二種類に区別する。3 節では、デフォルメによって不確定な内容が描写されるという主張を擁護した。しかし省略や誇張表現を持つ図像は、少なくとも、「目が顔の三分の一を占める」「鼻や歯がない」といった性質を確定的に持つようにも見える。Hopkins[1998] は、こうした性質を、狭義の図像内容から区別し、「内に見る内容 [seeing-in content]」と呼ぶ (pp122-158)。ただしこの名称はホプキンズ自身の描写理論を前提するため、ここでは採用しない^{*32}。かわりに「分離された内容」と呼ぶことにしよう。また、分離された内容が帰属する仮想的な対象を、「分離された対象」と呼ぶことにする^{*33*34}。なお、分離された内容や分離された対象というアイデアは、フィクションに限定されるものではなく、図像一般に当てはまるものである。

ホプキンズによれば、分離を含む図像の解釈は (1) 世界に存在するものについての知識、(2) 図像に描写されうるものについての知識、(3) 描写を制作する手段の知識を利用する (Hopkins[1998], pp.137-138)。例えば、人間の目のサイズに関する知識によって、大きく描かれているように見える目は誇張であり、実際にはそのような大きさを表していないと判断される。ここで想定されている図像の解釈プロセスは、まず確定的な内容を把握し、そこから不適切と思われる情報を捨象するというものである。分離された内容は、図像の内容の候補ではあったが、このような解釈を行なう際に不適切

*31 この点を指摘してくれた匿名の査読者に感謝する。

*32 例えば Abell[2009]pp.196-197 は同じような現象を、図像と対象の類似が様々なレベルの抽象度で成り立つことによって説明する。正確に言えば、アベルは二種類の内容を区別するわけではないが、アベルの枠組みでも抽象度の異なる二種類の内容を認めることはできるだろう。しかし分離という現象をこのように理解するとき、それを「内に見る内容」と呼ぶことには正当性がない (それは鑑賞者の「内に見る」という経験とは特に関係ない)。

*33 なお、ホプキンズはもともと分離 [Separation] という言葉も使っている。本稿の「分離された内容」はこれを転用したものである。また、「分離された対象 [Separation subject]」という語は Brown[2010] が使っている。

*34 以下の記述を改めるよう示唆してくれた匿名の査読者に感謝する。

な内容として切り捨てられるものである。従って、それはデザイン、内容、対象の区別で言えば内容に相当するものであるが、解釈によって選ばれた本来の（不確定な）図像内容とは異なる。一般に、比較的はっきり描かれた確定的な輪郭によって、不確定な内容が描写されるとき、より確定的な分離された内容と、不確定な図像内容の乖離が生じる。一方、輪郭や形状自体も曖昧に描かれていれば、分離は発生せず、不確定な内容だけが描写されるだろう。

分離された内容は、図像の間接的な表現の一部として利用できるものである。例えば、過剰に大きな目が、解釈過程で表象としては無視されるとしても、それは依然として美的に関与的である^{*35}。図像表現一般について、非表象的な要素も美的に関与的であることは認められるべきだろう。例えば、人物画の背景に装飾的な模様が描き込まれている時、それが何かの対象を表象するものではなかったとしても、美的な評価においては無視されるべきではない。ただし、分離された内容に独自の点は、それが単なる非表象的要素ではなく、もうひとつの内容の候補である点にある。実際私たちはデフォルメを含む図像を見る時、複数の解釈の間を自由に行き来しながら見ていると考えられる。例えば、大きな目が、単なる誇張ではなく、本当に大きな目のようにも見えることに気づくことはたやすいだろう。ここでのポイントは、図像が狭義の内容以外にも、様々な確定性のレベルの内容を表現の一部として利用できることである。

また、分離された内容は、狭義の図像の内容よりも多くの情報を含むものであることに注意しよう。狭義の内容と違い、分離された内容は確定的であり、文字通りに大きな目や、鼻がないことを含む。各部分のバランスも表象された通りのものである。分離された内容として解釈するかぎり、図像は描写された性質についてコミットしている。従って、美的判断に十分な情報を与えていないという問題は、分離された内容に関しては適用できないのである。分離された内容が帰属する仮想的な対象である分離された対象に関して言えば、鑑賞者は問題なく美的判断できるだろう。分離された対象は、キャラクターとは違い、デフォルメされた特徴を文字通りに持ち、その形象的性質は鑑賞者によって十分に知られている。ここで私は、デフォルメされた図像のケースで、鑑賞者が絵に描かれたキャラクターに帰属させる美的性質は、本来分離された対象に帰属させるべきものであると提案したい。鑑賞者は実際には、分離された対象について美的判断しているのである。しかし、この際「顔の三分の一以上を目が占める」「鼻も歯もない」などといった、人として見れば奇妙な対象が、なぜかわいらしいといった形で判断されるのかという疑問はありえるだろう^{*36}。この点について私は明確な答えを持たない。それはどちらかと言えば心理学に属するような経験的な問いかもしれない。ひとつありそうな可能性は、鑑賞者は、分離された対象に、人の顔とは異なる美的基準を適用しているということである。例えば、ミッキーマウスやムーミンのような、人間以外のキャラクターと同じような仕方でも美的判断しているのかもしれない。

一方、鑑賞者はなぜ本来分離された対象に帰属させるべき美的性質をキャラクターに対しても付与するのか。これはフィクション特有の解釈規則であると考えられる。ここで提案したい規則は次のようなものである。

^{*35} Brown[2010] は、分離された内容は、狭義の内容よりも視覚的に直接的であり、美的経験から切り離すことができないと主張している。ただしブラウンは主として、描かれたものの美的性質ではなく、図像が全体として与える美的経験について論じている。

^{*36} この点を指摘してくれた匿名の査読者に感謝したい。

キャラクター x の公式の図像が、恒常的に、分離された対象 y を持ち、鑑賞者 s が美的判断によって y に美的性質 P を帰属させるならば、フィクションにおいて、 s は美的判断によって x に美的性質 P を帰属させる。

これは、現実になり立つ事柄とフィクション内で成り立つ事柄を対応づける規則であり、ウォルトンが生成規則と呼ぶものの一例である (Walton[1990], p.38)。例えば、子どものごっこ遊びで、泥団子を本物の団子と見なす時、そこには「泥の塊がある」という現実で成り立っている事柄を、「本物の団子がある」というフィクションの中で成り立っている事柄に対応付ける生成規則が働いている。同様に、上の規則における「ならば」の左辺は、鑑賞者 s の現実の美的判断について述べており、右辺は対応するフィクション内の美的判断を定めている。つまり、分離された対象についての美的判断を、キャラクターについての美的判断であるかのように理解し、帰属させられた美的性質はキャラクターにも帰属しているかのようにふるまえと言っているわけである。これは鑑賞者の側から見れば、フィクションにアクセスする方法を定めた規則であるし、一方制作者の側から見れば、キャラクターの性質を表現する方法を定めたものである。このような規則によって、制作者は、分離された対象の美的性質を通じて、キャラクターの美的性質を規約的に定めることができる。それは単なる記号的判断と違い、美的判断を通じて、より印象深くキャラクターの美的性質を表現することを可能にするだろう。

また、これはフィクション特有のルールである。フィクション外で、分離された対象についての美的判断が、実在する対象についての美的判断の役割を担うと考えるべきではない。強くデフォルメされた図像に基づいて存在する対象について美的判断することは、ほとんど正当化されないだろう。これは、現実の人物を描いた肖像画は、その対象の性質を規約するものではなく、あくまでそれを表現するものだからであると考えられる。

ところがフィクションの場合、私たちは、分離された対象についての美的判断を、キャラクターについてのものであるかのように理解する。このとき、私たちがキャラクターについて美的判断をすることは、二重の意味で虚構的である。第一に、図像が描くキャラクターは存在しないため、図像をキャラクターの図像として判断の対象とすることは虚構的である。第二に、この美的判断はキャラクターの形象的性質によって基礎づけられていないために虚構的である。例えば、「なぜこのキャラクターがかわいいのか」と聞かれ、「目が大きく、素朴な感じだからだ」などと答えるならば、実際に美的判断を基礎づけているのは分離された内容の方である。

つまり、フィクショナルキャラクターが、「(3) 形象的性質を詳細に知らなければ、美的判断を通じて美的性質を知ることができない」の例外であるのは、キャラクターの美的性質が、分離された対象の美的性質によって規約されるからである。フィクショナルキャラクターは、分離された対象の美的性質によって選出され、特定されている。

このことは同時に、3 節の最後で述べた私たちが図像をキャラクターの身体そのものであるかのように誤解する理由を説明するだろう。非正確説が常識に反するように思われる理由のひとつは、図像の分離された内容が直接に与えられることで、キャラクターの美的性質や印象を規定するからである。

まとめると、ポイントは以下である。以下によって、キャラクターの美的性質が他のもの (図像の分離された対象) によって規定され、(3) の例外となることを主張できる。

- キャラクターについての美的判断は、実際には分離された対象についての美的判断であり、分離された対象の形象的性質に依存する。

- 両者を対応させるのは、現実で成り立つ事柄とフィクション内で成り立つ事柄を関係づけるフィクションの規則である。

この立場は、これまでに出てきた問題を解決するように思えるし、また図像的フィクショナルキャラクターについての私たちの実践に合っているように思われる。この立場では、キャラクターの図像から、大まかな形象的性質以上のものを読み取ることができる。分離された内容に基づく美的性質を、キャラクターに帰属させうるからである。この説によれば、図像は形象的性質のみならず美的性質のような高次の性質までキャラクターに付与できる。こうした表現により、図像は美的性質を「目に見える」形で直接提示できる。これは図像による表現が持つ長所のひとつである。小説などの言語的フィクション作品で似たような表現を用いることは不可能ではないかもしれないが、少なくとも図像による表現の得意分野であるとは言えるだろう。

また、様々な表現技法を駆使して高次の性質を表現することは、フィクションの図像表現において、必ずしも珍しいことではない。例えば、しばしばマンガでは集中線やベタフラッシュと呼ばれる非表象的要素が、ムードや感情の表出のために用いられる。例えば背景に描かれた集中線は緊迫感を表現する(図参照^{*37})*³⁸。こうした補助手段もまたキャラクターの性質を表現しうる^{*39}。デフォルメされた描写もまた、必ずしもキャラクターが例化しない(従って表象に対して余剰である)性質を使って、美的性質を表現するという点で、両者は近い機能を持ったものとして比較されうるだろう。例えば、集中線などの表出的表現では、表象の機能を担わない線や形が、雰囲気や感情のような高次の性質の表現になっている。同様に、過剰に大きく描かれた目は、本来の表象の機能を担わないが、そうした余剰の要素が美的性質のような高次の性質の表現に用いられる。

6 結論

本稿では、キャラクターの図像が必ずしもキャラクターのフィクション内の形象的性質を正確に伝えるものではないことを議論した。もしこれが正しければ、私たちはしばしばキャラクターの詳細な形象的性質を知らないことになる。一方、この前提と、私たちがキャラクターの美的性質について知っていることを考え合わせると、パラドックスが生じる。

このパラドックスの解決のために、図像の分離された内容がキャラクターの美的性質を直接に規定することを主張した。この立場によれば、キャラクターの図像からは美的性質のような高次の性質まで読み取れることになる。このようにしてキャラクターの美的性質を直接「目に見える」形で表現でき

^{*37} 鳥山明『DRAGON BALL』3巻、1986年、集英社、p.134。

^{*38} なお、日本のマンガ研究では、伊藤 [2005] が提示したキャラ/キャラクターという区別がしばしば用いられる。伊藤によればキャラとは「多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって(あるいは、それを期待させることによって)「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの」(伊藤 [2005]p.95)であり、物語の登場人物である「キャラクター」とは区別される。少なくとも、ある解釈では、この「キャラ」の概念は本稿が述べる分離された対象の水準に照準を合わせたものだと考えられる。非写実的な図像によって表現された登場人物は、フィクションのキャラクターとして受け取られるだけでなく、異なる確定性のレベルで分離された対象として美的判断される。キャラの「存在感」と呼ばれるものが、こうした美的判断により規定されれば、この概念を用いる問題意識と本稿の問題意識は近いところにある。

^{*39} マンガにおける表出的手法については、McCloud[1993]の5章が扱っている。また、Lopes[2010]の2章は図像における雰囲気や感情の表出一般を扱っている。非表象的要素が感情や雰囲気の表出という効果を持つという指摘はKulvicki[2014]の6章でもなされている。



図3 集中線

ることは、図像による表現の長所である。

メディアの特性と、フィクションとの関係はこれまであまり論じられてこなかったが、テキストに留まらない様々なメディアの特性に目を向けることで、フィクションを巡る私たちの実践にさらなる光を当てることができるだろう。

付記

本稿は2014年度第6回応用哲学会における発表「図像的フィクショナルキャラクターの問題」に基づいている。

謝辞

発表およびその前段階の原稿にコメントをくださった清塚邦彦氏、源河亨氏、鈴木佑京氏、鈴木生郎氏、松永伸司氏、森功次氏、渡辺一暁氏に感謝したい。

参考文献表

- [1] Abell, Catharine. 2007. Pictorial realism. *Australasian Journal of Philosophy*. 85 (1):1-17.
- [2] Abell, Catharine. 2009. Canny resemblance. *Philosophical Review*. 118 (2):183-223.
- [3] Abell, Catharine and Katerina Bantinaki. 2010. INTRODUCTION. In Catharine Abell, Bantinaki Katerina eds. *Philosophical Perspectives on Depiction*. Oxford University Press.
- [4] Block, Ned. 1983. The photographic fallacy in the debate about mental imagery. *Noûs*. 17 (November):651-662.
- [5] Brown, John H. 2010. Seeing Things in Pictures. In Catharine Abell Katerina Bantinaki eds. *Philosophical Perspectives on Depiction*. Oxford University Press.
- [6] Chasid, Alon. 2004. Why the pictorial relation is not reference. *British Journal of Aesthetics*.

- 44 (3):226-247.
- [7] Cook, Roy T. 2012. Why Comics Are Not Films: Metacomics and Medium Specific Conventions. In Aaron Meskin, Roy T. Cook eds. *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Wiley-Blackwell.
 - [8] 源亨. 2013. 「何が知覚されうるのか——知覚経験の許容内容について——」 *Contemporary and Applied Philosophy*. 5, pp.1001-1015, 応用哲学会.
 - [9] Hopkins, Robert. 1997. Pictures and beauty. *Proceedings of the Aristotelian Society*. 97 (2):177–194.
 - [10] Hopkins, Robert. 1998. *Picture, Image and Experience: A Philosophical Inquiry*. Cambridge University Press.
 - [11] Hopkins, Robert. 2003. Perspective, Convention and Compromise. In Heiko Hecht, Robert Schwartz, Margaret Atherton eds. *Looking Into Pictures: an interdisciplinary approach to pictorial space*. MIT Press.
 - [12] 藤川直也. 2014. 『名前に何の意味があるのか: 固有名の哲学』 勁草書房.
 - [13] 伊藤剛. 2005. 『テヅカ・イズ・デッド: ひらかれたマンガ表現論へ』 NTT 出版.
 - [14] 清塚邦彦. 2009. 『フィクションの哲学』 勁草書房.
 - [15] Kulvicki, John. 2006. *On Images: Their Structure and Content*. Clarendon Press.
 - [16] Kulvicki, John. 2010. Pictorial Diversity. In Catharine Abell Katerina Bantinaki eds. *Philosophical Perspectives on Depiction*. Oxford University Press.
 - [17] Kulvicki, John. 2014. *Images*. Routledge.
 - [18] Lewis, David. 1978. Truth in fiction. *American Philosophical Quarterly*. 15 (1):37-46.
 - [19] Lopes, Dominic. 1995. Pictorial Realism. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 53, 3, 277-285.
 - [20] Lopes, Dominic. 2004. *Understanding Pictures*. Clarendon Press.
 - [21] Lopes, Dominic. 2007. *Sight and Sensibility: Evaluating Pictures*. Oxford University Press.
 - [22] McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Collins.
 - [23] Schier, Flint. 1986. *Deeper Into Pictures: An Essay on Pictorial Representation*. Cambridge University Press.
 - [24] Sibley, Frank. 1959. Aesthetic Concepts. *Philosophical Review*. 68: 421–450 reprinted In *Approach to Aesthetics*. Clarendon, 2001.
 - [25] Sibley, Frank. 1965. Aesthetic and Nonaesthetic. *Philosophical Review*. 74: 135–159 reprinted In *Approach to Aesthetics*. Clarendon, 2001.
 - [26] Thomasson, Amie L. 2003a. Fictional characters and literary practices. *British Journal of Aesthetics*. 43 (2):138-157.
 - [27] Thomasson, Amie L. 2003b. Speaking of fictional characters. *Dialectica*. 57 (2):205–223.
 - [28] Walton, Kendall L. 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press.
 - [29] Wartenberg Thomas E. 2012. Wordy Pictures: Theorizing the Relationship between Image and Text in Comics . In Aaron Meskin, Roy T. Cook eds. *The Art of Comics: A Philosophical*

Approach. Wiley-Blackwell.

- [30] Zangwill, Nick. 1995. The Beautiful, the Dainty and the Dumpy. *British Journal of Aesthetics*. 35: 317–329 reprinted slightly modified In *The Metaphysics of Beauty*. Cornell University Press, 2001.

著者情報

高田敦史（無所属 nightly@at-akada.org）